



RICHESSSES DU MONDE

Un jeu de Chris Packis

"Richesses du Monde" est un jeu de société dont le but consiste à acquérir le plus possible de productions mondiales. Au cours de la partie, ce jeu permettra de connaître et de localiser les productions et les industries des principaux pays du monde.

I - PRINCIPE DU JEU

Richesses du Monde se joue de 2 à 6 joueurs.

- Le but du jeu est :
 - 1) d'acheter des "titres d'exploitation" : productions des différents pays ou ensembles économiques,
 - 2) de réunir ces titres en monopoles,
 - 3) de gérer ces biens au mieux de façon à les faire fructifier tout au long de la partie,
 - 4) et, bien sûr, de gagner ! Pour cela, posséder des monopoles de bon rapport pour faire le plus de bénéfices.
- Au départ, les joueurs reçoivent une certaine somme qui va leur permettre d'acheter, en cours de partie, les titres d'exploitation qui les intéressent.
- Puis ensuite, tout au long du jeu, les joueurs vont recevoir des redevances équivalentes aux productions qu'ils possèdent ou, au contraire, vont payer des redevances pour les productions acquises par les autres joueurs.
- Certaines productions ont plus de valeur que d'autres, mais les joueurs ont toujours intérêt à posséder 90% d'une même production, plutôt que 30% dans trois productions différentes.
- **Les enchères**, phase du jeu fort intéressant : les titres d'exploitation mis aux enchères de façon judicieuse et en fonction du jeu des autres joueurs, peuvent rapporter un bénéfice certain, même s'ils ne sont que de faible rapport.
- Enfin **l'association** entre plusieurs joueurs oppose une "force" vis-à-vis du joueur qui est sur le point de gagner et peut, ainsi, modifier le sens de la partie.

Tel est le principe général de ce jeu dont les règles équilibrées font que la victoire n'est jamais due qu'à la seule chance.

Ces règles sont également étudiées pour que les parties ne s'éternisent pas et présentent toujours un intérêt nouveau.

II - CONTENU DE LA BOITE

1) UN PLAN DE JEU sur le pourtour duquel se trouvent des cases :

● Cases typographiques

Elles sont réunies en « continents », divisés eux-mêmes en pays producteurs ou grands ensembles économiques. Chaque « continent » a une couleur symbolique :

- Brun pour l'Afrique
- Rouge pour l'Amérique (sauf U.S.A.)
- Corail pour les U.S.A.
- Bleu pour l'Europe
- Gris pour la Russie (et C.E.I.)
- Jaune pour l'Asie
- Violet pour l'Océanie

DA	MEXIQUE	CHOIX AMERIQUE sauf U.S.A.	ANTILLES	VEN

● Cases spéciales

- Choix "continental" (Europe, Amérique, Afrique, Asie-Océanie)
- Choix mondial
- Enchères
- Joker
- Actualité
- 500 000 €

Toutes ces cases forment deux tours autour du plan de jeu. Ces deux tours constituent un Tour du Monde complet.

- Au centre du plan de jeu, 2 emplacements réservés aux cartes "Actualité" et "Joker".

2) 144 TITRES D'EXPLOITATION

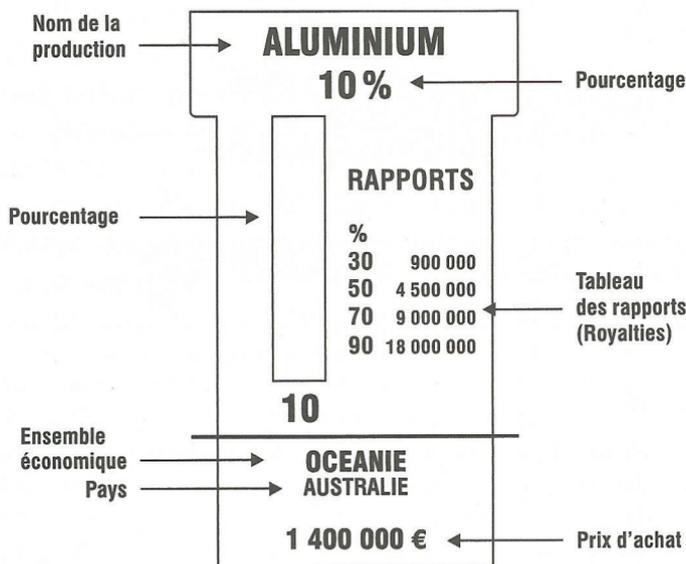
Ces titres d'exploitation représentent 24 productions mondiales (6 titres par production), soit :

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|----------------------|
| - Pétrole | - Construction navale | - Or |
| - Acier | - Aluminium | - Sucre |
| - Fer | - Plomb | - Riz |
| - Cuivre | - Uranium | - Blé |
| - Cobalt | - Houille | - Thé |
| - Gaz naturel | - Coton brut | - Cacao |
| - Argent | - Laine brute | - Caoutchouc naturel |
| - Construction automobile | - Café | - Nickel |

Ces titres sont prédécoupés et colorés. Chaque couleur correspond à la couleur symbole du plan de jeu.

Chaque titre mentionne :

- la production (ex. : *ALUMINIUM*),
- le pays ou ensemble économique producteur (ex. : *OCEANIE - Australie*),
- le pourcentage de la production (ex. : 10%)
- le tableau de rapports indiquant selon le pourcentage que l'on possède les droits à encaisser
(ex. : *entre 30 et 50%..... 900 000 €*
entre 50 et 70%..... 4 500 000 € etc.)
- le prix d'achat écrit en rouge (ex. : *1 400 000 €*)
- un système de fenêtres qui permet, en posant deux ou plusieurs titres de même production l'un sur l'autre, de voir et calculer aisément, en pourcentage, la valeur totale du trust mondial que l'on possède.



- 3) 2 SABOTS-FICHIERS sur lesquels sont indiqués les continents, pays ou ensembles économiques. En face de chacun d'eux est prévue une encoche pour placer les titres.
- 4) 48 PETITES PLAQUETTES rectangulaires représentant les royalties, soit deux par production.
- 5) 9 CARTES « JOKER »
- 6) 18 CARTES « ACTUALITE »
- 7) DES BILLETS DE BANQUE
- 8) 1 DE BLANC
- 9) 1 DE ROUGE
- 10) 6 PIONS-PERSONNAGES
- 11) 1 TABLEAU DE PRODUCTIONS

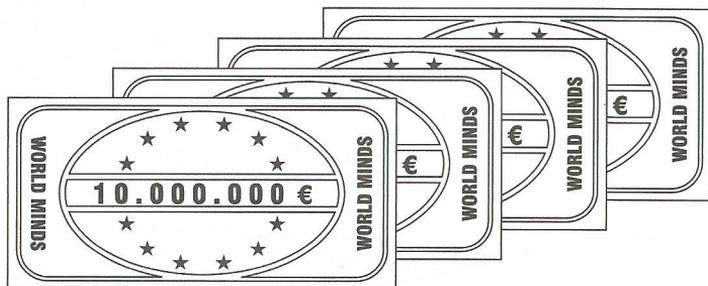
III - PREPARATION DE LA PARTIE

- **Titres d'exploitation :**

Lés détacher et les placer dans les sabots dans les encoches correspondantes, d'abord par continent puis par pays ou ensemble économique.

- **Billets de banque :**

200 millions d'€ sont à partager entre les joueurs, en réservant un petit fonds de roulement à la banque.



- **Plan de jeu :**

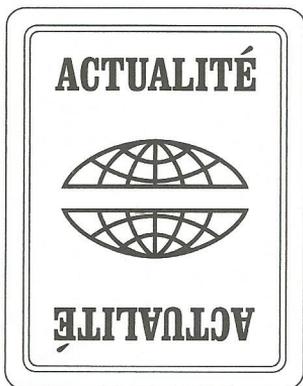
Le placer entre les joueurs.

- **Cartes « Actualité » :**

Les poser en paquet et à l'envers, à l'emplacement prévu sur le plan de jeu.

- **Cartes « Joker » :**

Les poser également en paquet à leur place sur le plan de jeu.



- **Plaquettes « Royalties » :**

Les placer au hasard dans les 48 cases prévues dans le plan de jeu.



REGLE DU JEU

Avant de commencer à jouer, il est recommandé de lire attentivement toute la règle.

- A tour de rôle, les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Il choisit un pion-personnage et le place sur la flèche « DEPART ».
- Il lance à nouveau les deux dés et avance son pion d'autant de cases qu'il a tiré de points.
- Lorsqu'il arrive sur une case d'un pays ou ensemble économique (ex. : *FRANCE*), il choisit dans le sabot 6 titres d'exploitation.

Ces titres sont **obligatoirement à prendre dans le pays ou ensemble économique désigné** par la case sur laquelle son pion s'est posé.

Avant ce choix, il est conseillé de consulter le tableau des productions.

- Puis le joueur calcule le prix d'achat total des titres qu'il vient de choisir et les paie à la banque.
- Les autres joueurs procèdent de la même façon. La partie **est engagée**.
- Chaque fois qu'un joueur tire :
 - 1 double as, il paie 1 million à la banque,
 - 1 double 2, il paie 2 millions,
 - 1 double 3, 3 millions,
 - 1 double 4, 4 millions,
 - 1 double 5, 5 millions,
 - 1 double 6, 6 millions,
- Au fur et à mesure du déroulement de la partie, les joueurs vont acquérir de plus en plus de titres d'exploitation qu'ils regrouperont par production, et ils feront fructifier leurs titres en percevant des redevances payées par les autres joueurs.
- Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case d'un pays, il doit accomplir deux manœuvres successives :

1) Payer des redevances aux propriétaires des titres ou monopoles correspondant à la production de la plaquette royalties posée précédemment sur cette case.

Remarques :

- Ces royalties doivent être payées, même si le joueur possède lui-même un pourcentage de cette production.
 - Les propriétaires de ces titres doivent réclamer leurs redevances (voir tableau des rapports sur les titres) dans les 7 secondes qui suivent le moment où le joueur a posé son pion sur la case, Passé ce délai, ils perdent le bénéfice de leur pourcentage.
 - On ne peut commencer à recevoir des royalties que si l'on possède un minimum de 30% de la production désignée.
- 2) Choisir, dans le sabot, d'autres titres d'exploitation du pays sur lequel son pion s'est posé jusqu'à concurrence de 6, et les payer à la banque, comme indiqué précédemment.
- Enfin le joueur range ses titres par monopole en posant les uns sur les autres les titres de même production.

Un monopole est constitué dès que 2 titres ou plus d'une même production sont assemblés.

LES CASES SPECIALES

Quand un joueur arrive sur l'une des cases suivantes :

1) CHOIX "CONTINENTAL" (Amérique, Europe, Afrique, Asie-Océanie)

- Le joueur doit d'abord payer les droits correspondant à la production de la plaquette royalties placée sur cette case. Il peut ensuite acheter d'autres titres d'exploitation, jusqu'à concurrence de 6, dans le continent concerné.

Cependant :

- On ne peut acheter de nouveaux titres que si l'on possède déjà des titres de même production (au moins un).

Exemple :

Si un joueur possède déjà 15% d'argent produit par l'Australie, puis arrive sur la case « Choix Amérique », il peut acheter un titre de 20% d'argent produit par le Pérou et un titre de 20% d'argent produit par le Canada. Il aura ainsi 55% de cette production.

2) CHOIX MONDIAL

- Ces cases ne sont valables que lorsque le joueur a déjà accompli un Tour du Monde.
- Le Joueur peut acheter un maximum de 6 titres et cela dans le monde entier, à condition qu'il possède déjà des titres de même production.

Remarque :

Il n'y a pas de plaquette royalties sur les cases « CHOIX MONDIAL », donc pas de droits à payer.

3) LES ENCHERES

- Ces cases ne sont valables que si le joueur a déjà accompli un Tour du Monde. Il doit mettre aux enchères autant de titres que de points indiqués par le **dé rouge**.
- Un trust-monopole ne peut jamais être dépareillé. Ceci est valable pour toutes les transactions : achats, ventes, enchères, échanges (*voir § Les transactions*).

Exemple :

Si le dé rouge indique 3 points, le joueur doit mettre 3 titres aux enchères. Cependant, s'il ne possède que des trusts de 4, 5 ou 6 titres, il est obligé de mettre ces 4, 5 ou 6 titres aux enchères.

Bien entendu, s'il possède des titres dépareillés (par ex : 1 riz, 1 blé, 1 or) qui ne lui rapportent encore rien ou peu, il a intérêt à les proposer.

- Les titres sont mis aux enchères à la moitié de leur prix d'achat.
- Les titres d'un même trust sont mis ensemble aux enchères à la moitié de leur prix total d'achat.
- Les surenchères sont au minimum de 100 000 €. Le vendeur fait office de commissaire-priseur et dirige les enchères.

- Les surenchérisseurs ont le droit de **tenir secret leur avoir liquide**. Par contre, ils doivent laisser connaître les titres qu'ils possèdent.
- Les titres sont adjugés par le fatidique « une fois, deux fois, trois fois, adjugé ! » prononcé par le commissaire-priseur.
- Il ne peut s'écouler plus de 7 secondes au cours d'une enchère, auquel cas la dernière surenchère est retenue comme valable.
- S'il n'y a pas de surenchère du tout, les titres sont acquis par la banque à la moitié de leur prix total d'achat. Ils sont remis dans le sabot et quiconque peut alors les acheter de nouveau **séparément**, comme précédemment.

4) JOKER

- Pour 3 000 000 €, un joueur peut acheter une carte « JOKER ». Elle lui permet, s'il le désire et lorsqu'il arrive sur une case « ENCHERES », et dans ce cas seulement, d'être dispensé de mettre ses titres aux enchères.
- Elle ne peut servir qu'une fois et doit être ensuite remise à la banque.
- Un joker ne peut être vendu ni échangé.

5) ACTUALITE

Le joueur prend la carte qui se trouve sur le dessus du paquet, la lit et, selon le cas, donne ou reçoit la somme indiquée. La carte est ensuite remise, toujours à l'envers, sous le paquet.

6) 500 000 €

Le joueur reçoit de la banque autant de fois 500 000 € qu'il a tiré de points avec les deux dés, puis il paie aux autres joueurs les droits correspondant à la plaquette royalties placée sur cette case.

LES TRANSACTIONS

- En cours de partie, si un joueur constate que son avoir liquide baisse et qu'il risque la faillite, il est libre de vendre des trusts-monopoles à qui le désire. Cependant, même au cours de transactions libres, les surenchères sont autorisées. Le vendeur a alors 7 secondes pour décider s'il vend ou pas le titre ou trust en cause. Passé ce délai, il ne pourra y avoir enchères que si le joueur offrant tombe sur la case « ENCHERES ».
- Les joueurs peuvent également s'échanger, à leur convenance, des trusts-monopoles. Toutefois, ceux-ci ne doivent jamais être dépareillés.

L'ASSOCIATION

- A n'importe quel moment de la partie, deux joueurs ou plus peuvent combiner **l'ensemble** de leurs titres ou trusts-monopoles.
- Pour être autorisés à accomplir cette fusion, ils devront conjointement payer à la banque une taxe évaluée à la moitié du prix d'achat total de tous leurs titres et trusts.
- Ils joueront ensuite avec le pion de l'associé qui aura apporté les titres ou trusts ayant le plus de valeur. Les pions des autres associés seront ôtés du plan de jeu.
- Toutes les décisions suivantes concernant le jeu seront donc prises en commun.

LA FAILLITE

● Un joueur est déclaré en faillite lorsqu'il n'a plus assez d'argent liquide pour payer une dette, qu'il soit créancier de la banque ou d'un autre joueur.

Sa dette est alors assumée par la banque et les titres qu'il possède encore sont remis, à leur place, dans les sabots. Quiconque peut alors les acheter séparément comme précédemment.

● Puisque tous les joueurs peuvent vendre à tout moment, chacun d'eux doit prendre ses précautions en sachant que si son avoir liquide baisse, il risque la faillite.

DEUX JOUEURS FACE A FACE

Quand il n'y a plus que deux joueurs face à face, les enchères n'ont plus lieu d'être. Les cases « ENCHERES » et « JOKER » deviennent alors cases de repos. Les cartes « JOKER » achetées et non utilisées ne peuvent être rendues ou vendues à la banque. Elles deviennent sans valeur.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur (ou les associés) qui a éliminé tous ses adversaires. Selon le nombre de joueurs, les autres se classeront deuxième, troisième, etc.

POUR MEMOIRE

ROYALTIES	:	Redevance due au propriétaire d'un sol sur lequel sont exploitées des productions (mines, puits, etc.)
Dans le jeu	:	Redevance à payer ou à recevoir selon les pourcentages indiqués sur les titres d'exploitation (rapports).
TRUST	:	Chaîne économique ou financière qui réunit, sous un même contrôle, un ensemble d'enterprises.
Dans le jeu	:	Le trust-monopole se compose de 6 titres d'exploitation.
TITRE	:	Acte authentique établissant un droit. Certificat représentatif d'une valeur.
Dans le jeu	:	Titre d'exploitation ; droit acquis permettant de faire prospérer les différentes productions indiquées sur les titres.

Tableau des productions exploitées par chaque pays ou ensemble économique.

Ces productions sont exprimées en pourcentages.
Le rapport maximal en € est indiqué sous chaque production.

ACIER

rapport maximal : 22 M.€

Russie (et C.E.I.)	30%
Japon	20%
U.S.A.	15%
Chine	10%
Allemagne	10%
Brésil	5%

ALUMINIUM

rapport maximal : 18 M.€

U.S.A.	35%
Russie (et C.E.I.)	20%
Canada	15%
Allemagne	10%
Japon	10%
Océanie : Australie	10%

ARGENT

rapport maximal : 14 M.€

Mexique	25%
U.S.A.	20%
Pays Andins : Pérou	20%
Océanie : Australie	15%
Canada	15%
Pays Andins : Bolivie	5%

BLE

rapport maximal : 20 M.€

Russie (et C.E.I.)	25%
Chine	25%
U.S.A.	15%
Péninsule Indienne : Inde	15%
Canada	10%
France	10%

CACAO

rapport maximal : 8 M.€

Afrique Occidentale : Côte d'Ivoire	35%
Brésil	20%
Afrique Occidentale : Ghàna	20%
Péninsule Indochinoise : Malaisie	15%
Afrique Occidentale : Cameroun	5%
Afrique Occidentale : Nigeria	5%

CAFE

rapport maximal : 8 M.€

Brésil	35%
Pays Andins : Colombie	25%
Indonésie	15%
Afrique Occidentale : Côte d'Ivoire	10%
Mexique	10%
Afrique du Nord-Est : Ethiopie	5%

CAOUTCHOUC

rapport maximal : 8 M.€

Péninsule Indochinoise : Malaisie	35%
Indonésie	30%
Péninsule Indochinoise : Thaïlande	20%
Péninsule Indienne : Inde	5%
Philippines	5%
Péninsule Indochinoise : Cambodge	5%

COBALT

rapport maximal : 12 M.€

Afrique Centrale : R.D. Congo	35%
Afrique des Grands Lacs : Zambie	20%
Russie (et C.E.I.)	20%
Canada	10%
Scandinavie : Norvège	5%
Scandinavie : Finlande	5%

CONSTRUCTION AUTOMOBILE

rapport maximal : 16 M.€

Japon	30%
U.S.A.	25%
Allemagne	20%
France	15%
Europe Méditerranéenne : Italie	5%
Europe Méditerranéenne : Espagne	5%

CONSTRUCTION NAVALE

rapport maximal : 14 M.€

Japon	50%
Asie : Corée	20%
Russie (et C.E.I.)	10%
Allemagne	10%
Europe Balkanique : Yougoslavie	5%
Scandinavie : Danemark	5%

COTON BRUT

rapport maximal : 10 M.€

Russie (et C.E.I.)	25%
Chine	25%
U.S.A.	20%
Péninsule Indienne : Inde	15%
Péninsule Indienne : Pakistan	10%
Brésil	5%

CUIVRE

rapport maximal : 18 M.€

U.S.A.	25%
Pays Andins : Chili	25%
Russie (et C.E.I.)	15%
Canada	15%
Afrique des Grands Lacs : Zambie	10%
Europe Danubienne : Pologne	5%

FER

rapport maximal : 20 M.€

Russie (et C.E.I.)	30%
Brésil	25%
Chine	20%
Océanie : Australie	10%
U.S.A.	5%
Péninsule Indienne : Inde	5%

GAZ NATUREL

rapport maximal : 16 M.€

Russie (et C.E.I.)	40%
U.S.A.	25%
Canada	10%
Benelux : Pays-Bas	5%
Maghreb : Algérie	5%
Royaume-Uni	5%

HOUILLE

rapport maximal : 22 M.€

Chine	35%
U.S.A.	25%
Russie (et C.E.I.)	20%
Europe Danubienne : Pologne	5%
Arique du Sud	5%
Péninsule Indienne : Inde	5%

LAINE BRUTE

rapport maximal : 10 M.€

Océanie : Australie	35%
Russie (et C.E.I.)	20%
Chine	15%
Océanie : Nouvelle Zélande	15%
Argentine	10%
Afrique du Sud : Union sud-africaine	5%

NICKEL

rapport maximal : 12 M.€

Russie (et C.E.I.)	30%
Canada	25%
Japon	15%
Océanie : Australie	10%
Scandinavie : Norvège	10%
Océanie : Nouvelle Calédonie	10%

OR

rapport maximal : 20 M.€

Afrique du Sud : Union sud-africaine	40%
Russie (et C.E.I.)	20%
U.S.A.	15%
Canada	10%
Océanie : Australie - Fidji - Nouvelle Guinée	10%
Brésil	5%

PETROLE

rapport maximal : 24 M.€

Russie (et C.E.I.)	30%
U.S.A.	25%
Moyen-Orient : Arabie Saoudite	15%
Moyen-Orient : Iran	10%
Mexique	10%
Venezuela	5%

PLOMB

rapport maximal : 12 M.€

Russie (et C.E.I.)	20%
U.S.A.	20%
Océanie : Australie	20%
Canada	15%
Chine	15%
Pays Andins : Pérou	10%

RIZ

rapport maximal : 14 M.€

Chine	40%
Péninsule Indienne : Inde	25%
Indonésie	15%
Japon	10%
Péninsule Indochinoise : Thaïlande	5%
Péninsule Indochinoise : Viêt-Nam	5%

SUCRE

rapport maximal : 18 M.€

Péninsule Indienne : Inde	25%
Antilles : Cuba	20%
Russie (et C.E.I.)	20%
Brésil	15%
U.S.A.	10%
Chine	10%

THE

rapport maximal : 10 M.€

Péninsule Indienne : Inde	35%
Chine	25%
Péninsule Indienne : Sri Lanka	15%
Afrique des Grands Lacs : Kenya	15%
Indonésie	5%
Europe Balkanique ; Turquie	5%

URANIUM

rapport maximal : 16 M.€

Canada	40%
U.S.A.	15%
Afrique du Sud : Namibie	10%
France	10%
Océanie Australie	10%
Afrique Occidentale : Niger	10%